

## Activité

### « Fresque du numérique »

#### Auteurs

La Fresque du numérique

#### Principe général

[La Fresque du Numérique](#) vise à sensibiliser et former les participant-es aux enjeux environnementaux du numérique. L'atelier vise aussi à expliquer les grandes lignes des actions à mettre en place pour évoluer vers un numérique plus soutenable, puis à ouvrir des discussions entre les participant-es sur le sujet.

#### Objectifs

- Comprendre l'impact de l'IA et des technologies numériques sur l'environnement
- Identifier les actions pour réduire cet impact

#### Notions et concepts mobilisés

- Impacts environnementaux du numérique
- Numérique responsable, numérique soutenable
- Changements transformateurs

## Compétences visées (réf : Green Comp)

- S'ouvrir à la complexité dans la durabilité
  - Pensée systémique
  - Pensée critique
- Envisager des avenir durables
  - Adaptabilité
  - Pensée exploratoire
- Agir pour la durabilité
  - Action collective

## Etudiants concernés

- Adapté à tout public étudiant de premier cycle
- Adapté à tous les profils disciplinaires (pas de prérequis).

## Modalité envisagée, nombre de participants & animation

- Présentiel
- Travail en groupe : 16 participants maximum, répartis en groupes de 4 à 8, pour 1 personne animant la Fresque

## Formation

- Il est possible d'animer soi-même la Fresque en étant préalablement formé (formation payante)
- Une demande d'animation (payante) par une personne déjà formée peut également être faite

## Matériel requis

- Le jeu de cartes imprimé (si l'animation est réalisée en interne après formation)
- Une feuille blanche format A0 pour dessiner les liens entre les éléments

## Étapes du travail

1. Compréhension : identifier et représenter les liens entre les cartes du jeu
2. Créativité : illustrer les propos et messages-clés
3. Restitution : chaque équipe commente sa fresque
4. Action : prendre connaissance des cartes action et échanger pour retenir les plus pertinentes

## Durée de l'activité

- Prévoir 3h à 3h30

"Licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0  
UVED – Février 2026